

## Anleitung zur Nutzung von Gather.Town im Rahmen des Ed Tech Research Forums 2021

### Allgemeines

Beim diesjährigen Ed Tech Research Forum 2021 werden verschiedene Veranstaltungsformate mit dem Online-Konferenztool „Gather.Town“ durchgeführt. Im Folgenden erhalten Sie als optionale Vorbereitung auf oder Unterstützung während der Tagung einen Überblick über die grundlegenden Funktionen von Gather.Town.

Bei „Gather.Town“ handelt es sich um eine 2D-Video-Conferencing-Welt mit direkten Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten zwischen den Teilnehmer:innen: Mit einem virtuellen Avatar bewegt man sich in virtuellen Räumen und sieht und hört – wie in der Realität – nur Personen, die sich in unmittelbarer räumlicher Nähe aufhalten.

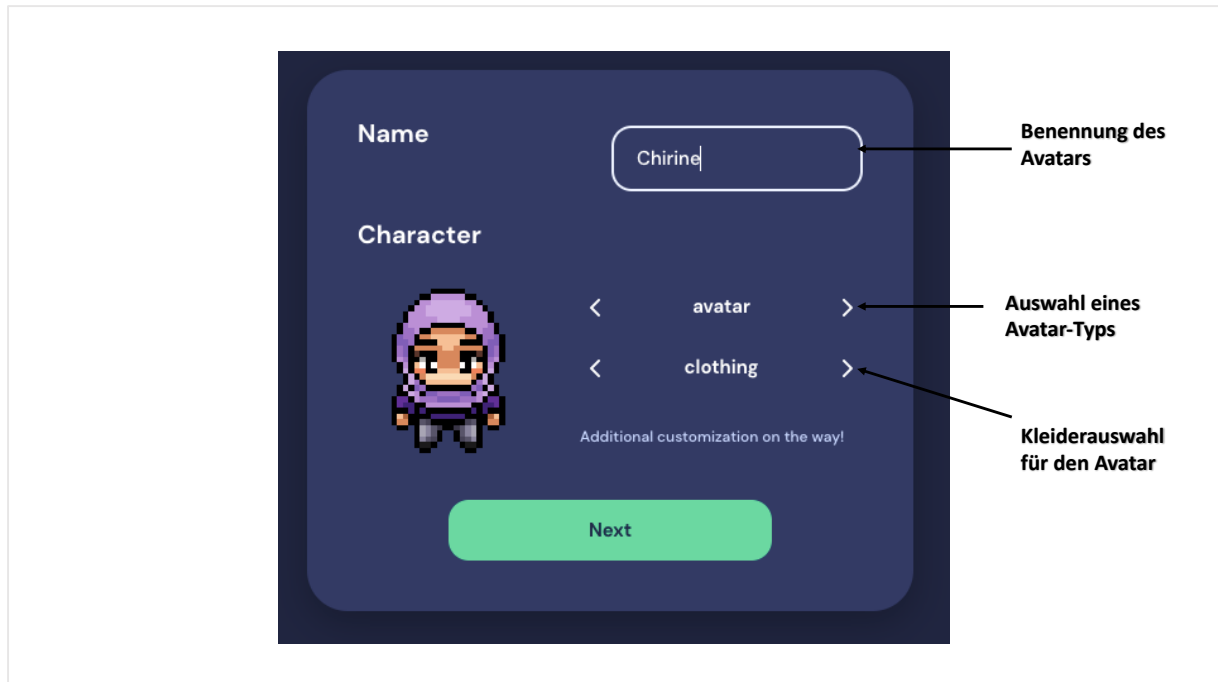
Eine Installation einer Software ist nicht notwendig – die Webanwendung ist anonym, kostenlos und werbefrei verwendbar.

Unter folgendem [LINK](#) können Sie in einer Demo-Version die verschiedenen Funktionen von Gather.Town ausprobieren.

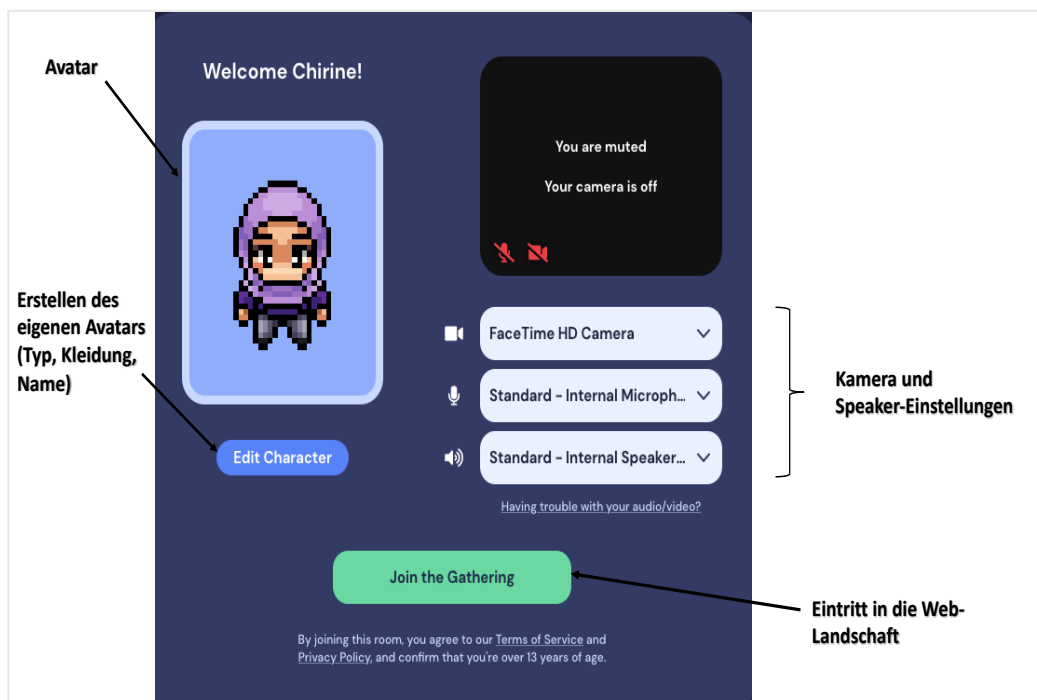
Sollten Sie während der Tagung technische Unterstützung benötigen, wenden Sie sich bitte an Chirine Ahmad. Sie erreichen Frau Ahmad unter [chirine.ahmad@uni-due.de](mailto:chirine.ahmad@uni-due.de) oder +49 201 56578767.

## Gather.Town- Funktionen

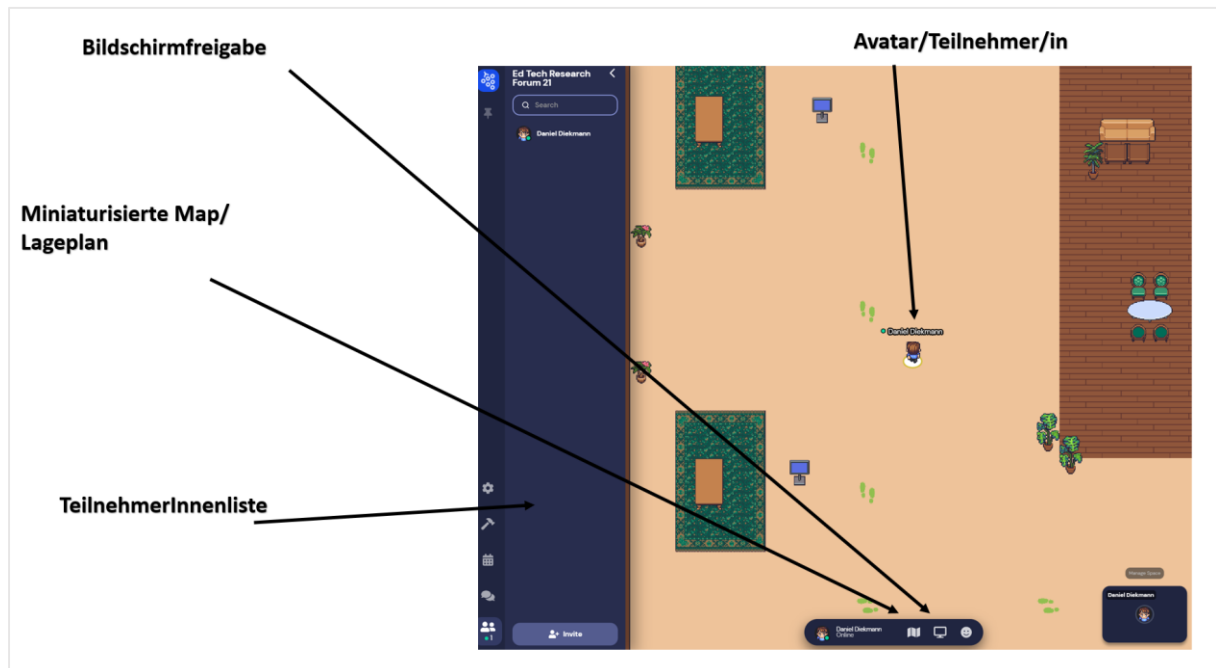
### 1. Voreinstellungen



In Gather.Town werden Teilnehmer:innen durch einen Avatar repräsentiert, mit dem man sich durch die virtuellen Räume bewegen kann. Der eigene Avatar kann dabei individuell gestaltet werden (Kleidung, Typ, Name). Wir empfehlen, sich mit Vor-und Nachnamen anzumelden, um von anderen Teilnehmer:innen erkannt zu werden.



Wenn Sie den virtuellen Raum betreten haben, können Sie Ihren Avatar mittels der Pfeiltasten auf der Tastatur oder mit den Tasten W, A, S, D bewegen. Wenn Sie sich anderen Teilnehmer:innen nähern, öffnet sich automatisch ein Videochatfenster inkl. der Möglichkeit zur Bildschirmfreigabe. Auf diese Weise können ganz flexibel bilaterale oder Gruppengespräche geführt werden.



Zur Orientierung ist es möglich, eine miniaturisierte Karte zu öffnen. Diese Karte zeigt die virtuellen Räume sowie den gegenwärtigen Aufenthaltsort des eigenen Avatars.

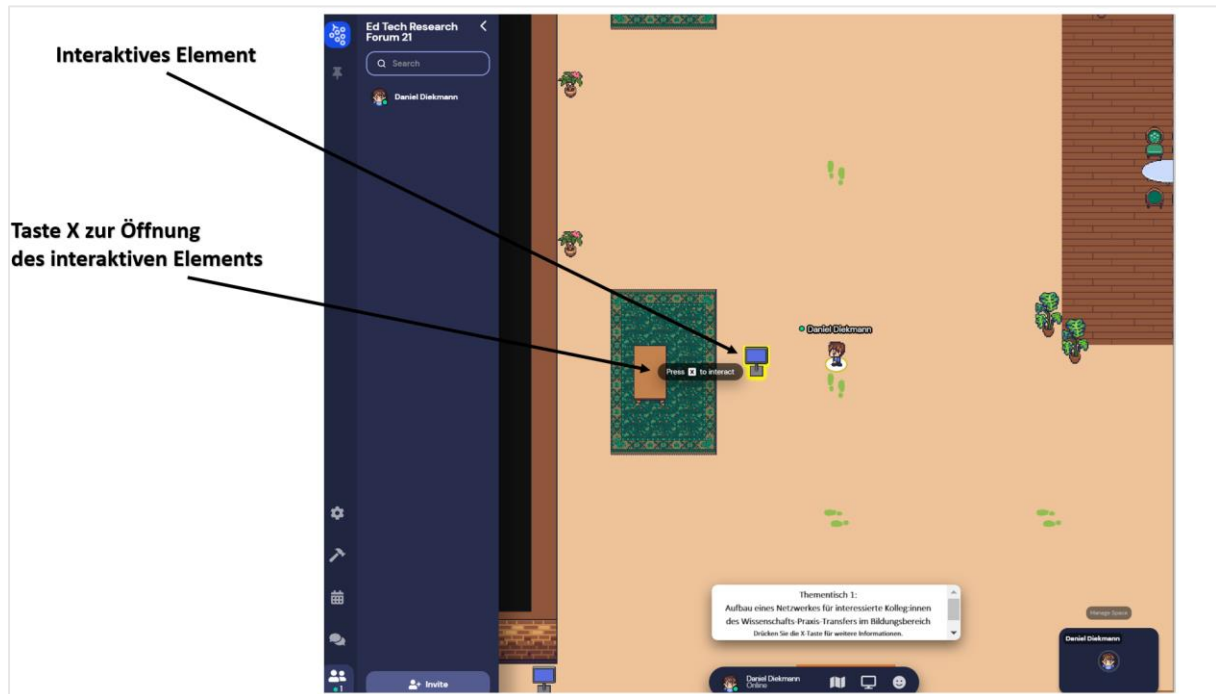
## 2. Private Spaces

An diversen Stellen finden Sie in den virtuellen Räumen sog. „Private Spaces“. Diese finden Sie etwa in Sitzgruppen oder Workshopräumen. Beim Eintritt in eines dieser privaten Felder erscheint kurzzeitig die Meldung „You have entered a private space“.

Alle sich in einem Private Space befindlichen Teilnehmer:innen haben automatisch eine gemeinsame Videokonferenz. Teilnehmer:innen außerhalb des Private Spaces können nicht gehört oder in das Gespräch involviert werden. Beim Ed Tech Research Forum haben wir neben den Sitzgruppen und Workshopräumen beispielsweise um die vorbereiteten Thementische und Projektposter Private Spaces errichtet.

### 3. Interaktive Elemente

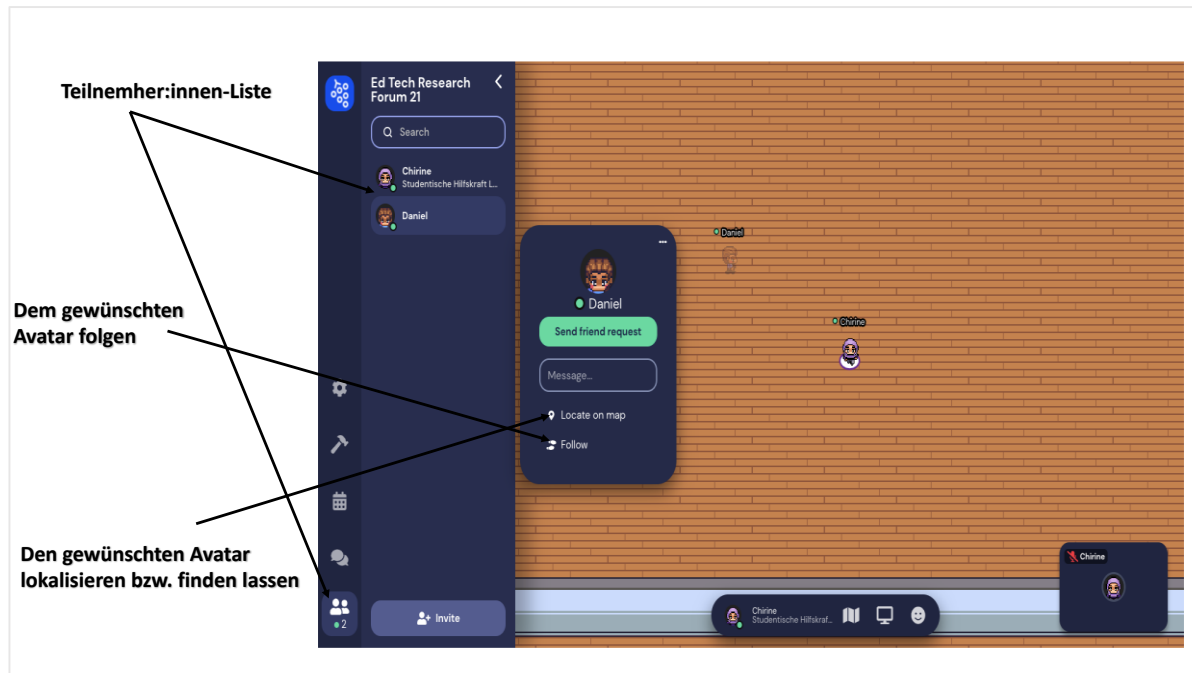
Bei interaktiven Elementen kann es sich um Poster, Videos, kollaborative Tools wie Padlets oder Whiteboards etc. handeln.



Sobald sich Teilnehmer:innen einem interaktiven Element nähern, leuchten diese gelb auf und es erscheint die Meldung „Press x to interact“ – interaktive Elemente lassen sich also mit der Taste X öffnen und wieder schließen.

### 4. Andere Teilnehmende suchen oder ihnen folgen („locate“)

Um auf kürzestem Weg zu einer/m bestimmten Teilnehmer:in zu gelangen, klicken Sie in der Teilnehmer:innen-Liste auf die entsprechende Person. Anschließend wird Ihnen die Option „follow“ angezeigt. Klicken Sie auf diese Option, wenn Sie zu der entsprechenden Person geführt werden wollen:



Mit der „locate on map“-Funktion wird Ihnen der kürzeste Weg zu der Person angezeigt:

